LE ROVINE PERDUTE DI ARNAK



MÍN & ELWEN

Always Board
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Componenti



tabellone, lato del Tempio dell'Uccello (Tempio del Serpente sull'altro lato).



4 plance giocatore multi-faccia



27 monete



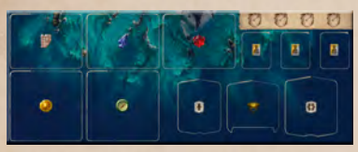
27 tessere bussola



16 tessere idolo



24 tessere tempio



1 plancia rifornimento multi-faccia



15 tessere guardiano



1 foglio degli adesivi



1 segnalino quaderno e 1 segnalino lente di ingrandimento per ciascun colore



10 tessere sito livello



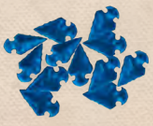
16 segnalini tavoletta



4 carte base per ciascun colore



6 tessere sito livello



12 segnalini punta di freccia



2 miniature archeologo per ciascun colore



19 carte *Paura*



12 tessere assistente



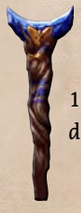
9 segnalini gioiello



18 tessere bonus ricerca



40 carte oggetto



1 bastone della luna



1 segnalino primo giocatore



5 tessere blocco



10 tessere riserva



35 carte artefatto



1 blocchetto segnapunti



15 tessere azione rivale per la variante in solitario.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Giorno 3 – Dopo due giorni di ricerche infruttuose nell'oceano sconfinato, una macchiolina all'orizzonte a malapena distinguibile fra le onde scintillanti mi ha dato un barlume di speranza. Mentre ci avviciniamo, uno stormo di uccelli di un vivido rosso scarlatto sta volando verso la nave, cinguettando e fischiettando come a darci il benvenuto. Consultando le carte il navigatore ha confermato che l'isola è ancora inesplorata. Le parole sottintendono un'ipotesi che tutti silenziosamente condividiamo: con quegli aspri altopiani, con quella giungla lussureggiante ...

... potrebbe trattarsi di Arnak!



Video Tutorial

cge.as/arv

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Preparazione

Tabellone

Usate il lato con il Tempio dell'Uccello per la vostra prima partita.



Il lato del Tempio del Serpente segue regole speciali che sono spiegate a pagina 19.

Fila delle Carte

La fila delle carte contiene gli oggetti e gli artefatti che potete acquisire durante la partita. Assicuratevi di dividerle in mazzi separati. Hanno lo stesso dorso, ma possono essere facilmente distinti dal lato frontale e grazie all'icona nell'angolo superiore destro.

1. **Artefatti.** Mescolate, coperto, il mazzo degli artefatti e piazzatelo nello spazio corrispondente.
2. **Paura.** Piazzate le carte *Paura* sullo spazio corrispondente. Sono tutte uguali per cui piazzatele scoperte.
3. **Oggetti.** Mescolate, coperto, il mazzo degli oggetti e piazzatelo nello spazio corrispondente.
4. **Bastone della Luna.** Piazzate il bastone della luna nella fila delle carte, come mostrato, a indicare che è il round I.
5. **Collocate 1 artefatto** nella fila delle carte, scoperto, a sinistra del bastone della luna.
6. **Collocate 5 oggetti** nella fila delle carte, scoperti, a destra del bastone della luna.

L'Isola

Tessere Idolo. Mescolatele e assegnatele casualmente ai siti.

7. **Siti di Livello I.** Ogni sito nella regione I riceve un idolo scoperto.
8. **Siti di Livello II.** Ogni sito nella regione II riceve un idolo scoperto ed un idolo coperto, come indicato anche sul tabellone.

Tessere Blocco

9. In base al numero dei giocatori, potrebbe essere necessario bloccare un certo numero di spazi azione. Considerate gli spazi bloccati come se non fossero presenti sul tabellone. Non saranno disponibili per l'intera durata della partita.

   In una **partita a quattro giocatori**, non usate alcuna tessera blocco (in questa pagina viene mostrata una partita a tre giocatori).

   In una **partita a tre giocatori**, dovrete bloccare 3 degli spazi II. Mescolate le tessere blocco coperte e scopritene 3 a caso. Ognuna corrisponde ad un preciso sito.



   Usate le 3 tessere per bloccare lo spazio II presso ognuno di questi 3 siti (sul tabellone vanno per il verso giusto, sul dorso). Riponete le 2 tessere inutilizzate nella scatola.

   In una partita a 2 giocatori, bloccate tutti e 5 gli spazi II. Ogni sito avrà spazio per un solo archeologo.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

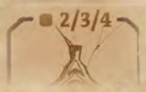
Tracciato Ricerca

10 

Tessere Tempio. Create delle pile di tessere tempio sul tempio. Ogni pila dovrà avere un numero di tessere pari ai giocatori. Come mostrato in figura, le tessere da 11 punti saranno collocate in una singola pila in cima, le tessere da 6 punti saranno disposte in due pile nel mezzo e le tessere da 2 punti saranno disposte in 3 pile alla base. Riponete le tessere avanzate nella scatola.

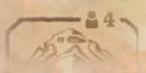
Tessere Bonus Ricerca. Mescolate queste tessere coperte e collocatele su:

11 **Pila Bonus del Tempio Perduto.**



Create una pila con un numero di tessere bonus ricerca pari al numero dei giocatori. Collocate questa pila, coperta, in cima al tracciato ricerca.

12 **Spazi Tessera Bonus.** La maggior parte degli spazi sul tracciato ricerca forniscono 1 tessera bonus.



Gli spazi con questo simbolo ricevono una tessera solo nelle **partite a quattro giocatori**.



Questi spazi ricevono una tessera solo nelle **partite a tre o quattro giocatori**.

Distribuite le tessere bonus ricerca casualmente fra gli spazi appropriati, quindi rivelatele. Riponete le tessere avanzate nella scatola.

Plancia Rifornimento

13 **Risorse.** Piazzate tutti i segnalini risorsa sulla plancia rifornimento.

14 **Tessere Sito Livello** . Mescolate le tessere sito con l'icona e piazzatele coperte sulla plancia rifornimento.

15 **Tessere Guardiano.** Mescolate i guardiani e piazzateli, coperti, sulla plancia rifornimento.

16 **Tessere Sito Livello** . Mescolate le tessere sito con l'icona e piazzatele coperte sulla plancia rifornimento.

17 **Tessere Assistente.** Rivolgete tutti gli assistenti sul lato argentato. Organizzateli in 3 pile costituite da 4 tessere casuali ognuna e poi collocate sulla plancia rifornimento.

18 **Tessere Ricerca.** Anche i segnalini ricerca dei giocatori vanno sulla plancia rifornimento, come spiegato in dettaglio nella prossima pagina.

Partita in Solitario



Questi componenti vengono utilizzati solo nella **variante in solitario**. La variante in solitario prevede una preparazione identica a quella per una partita a 2 giocatori. Le regole complete sono a pagina 20.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Preparazione dei Giocatori

Giorno 6 – Abbiamo trovato un buon posto per piantare le tende, non lontano da un fonte di acqua fresca. Secondo il quartiermastro siamo ben riforniti. Per i prossimi quindici giorni questa sarà la nostra casa.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende **la plancia giocatore, i segnalini ricerca, 2 pedine archeologo e le 4 carte base** di quel colore.

Plancia Giocatore

Collocate la vostra plancia giocatore di fronte a voi e piazzate le pedine archeologo su di essa.



Volendo rispettare l'ambientazione, i vostri archeologi dovrebbero stare nelle tende e i vostri segnalini risorsa trovarsi nelle casse dei rifornimenti, ma potete organizzare questo spazio come volete.

Segnalini Ricerca

I vostri segnalini ricerca vanno sullo spazio iniziale all'inizio del tracciato ricerca. La prima volta che eseguirete una ricerca, userete la vostra lente di ingrandimento, per cui collocatela sopra il quaderno.



Mazzo Iniziale

Ogni giocatore ha un proprio mazzo e tutti all'inizio della partita sono identici. Ogni mazzo iniziale comprende infatti 4 carte base del colore del giocatore più 2 carte *Paura*:



2 carte Finanziamento



2 carte Esplorazione



2 carte Paura

Mescolate il vostro mazzo e piazzatelo, coperto, sulla plancia giocatore.

Ordine di Turno



Eseguirà il primo turno il giocatore che più di recente ha viaggiato in luogo che non aveva mai visitato prima di allora. Consegnate a quel giocatore il **segnalino primo giocatore**. Procedete poi a giocare in senso orario.

Risorse Iniziali

Le risorse iniziali dipendono dall'ordine di turno iniziale, secondo questa progressione.

Giocatore 1:

Giocatore 2:

Giocatore 3:

Giocatore 4:

Disposizione dei Posti Consigliata

Le plance giocatore dovrebbero circondare il tabellone come in figura.



Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Flusso di Gioco

Giorno 7 – È strano essere qui e posare gli occhi su ciò che abbiamo cercato così a lungo! In certi momenti sembra di essersi accampati in un luogo sacro. Quali meraviglie ci attendono? Quali pericoli? Non abbiamo la minima idea di quali segreti l'isola celi, ma abbiamo giurato di svelarli e lo faremo!

Obiettivo del Gioco

Il vostro compito è quello di guidare una spedizione per perlustrare l'inesplorata isola di Arnak e scoprire i segreti di una civiltà scomparsa.

Equipaggerete la vostra spedizione con oggetti utili, cercherete in mezzo alla giungla artefatti misteriosi e intriganti siti archeologici, lottando per sconfiggere i guardiani di questi luoghi, e, forse, cosa più importante, metterete assieme gli indizi forniti dai frammenti delle rovine di Arnak per cercare di scoprire la collocazione del Tempio Perduto.

A fine partita, i vari traguardi della vostra spedizione saranno convertiti in punti e sommati per determinare quale giocatore abbia guidato la spedizione di maggior successo.

Panoramica

La partita dura 5 round.

I II III IV V

I giocatori eseguono i loro turni scegliendo fra varie azioni che li aiutano a scoprire i segreti dell'isola. Nel corso della partita, una porzione sempre maggiore dell'isola sarà esplorata facendo diventare disponibili un numero sempre più vario di azioni. Le azioni forniscono risorse, opportunità e punti.

Ogni round è così strutturato:

1. **Pesca.** Tutti i giocatori pescano dal proprio mazzo fino ad avere una mano di **5 carte**.
2. **Turni dei giocatori.** Il giocatore col segnalino primo giocatore inizia. I giocatori risolvono il proprio turno in senso orario attorno al tavolo. Nel vostro turno siete limitati ad **un'azione principale**, più **un numero illimitato di azioni gratuite**.
3. **Passare.** Nel vostro turno potete passare, per indicare non che non intendete più eseguire turni per la durata del round corrente. Gli altri giocatori continueranno a risolvere turni finché non avranno tutti passato.
4. **Preparazione del turno successivo.** Mescolate tutte le carte nella vostra area di gioco e collocatele **in fondo al vostro mazzo**. La plancia giocatore viene preparata per il turno successivo. **Il segnalino primo giocatore ruota verso sinistra.**
5. **Spostamento del bastone della luna.** Alla fine di ogni round, avanzate il bastone della luna per indicare il passaggio del tempo. Man mano che la luna cresce, le spedizioni esplorano l'isola, acquisiscono oggetti ed artefatti utili e studiano le leggende di Arnak. Dopo 5 round, in occasione della luna piena, è tempo di determinare la spedizione di maggior successo.

Risorse

Monete rappresentano i fondi della vostra spedizione. Sono spese per comprare gli oggetti.

Bussole rappresentano il tempo e l'energia investiti per esplorare l'isola. Pertanto, sono spese per scoprire artefatti e nuovi siti archeologici.

Tavolette rappresentano antichi testi che potete decifrare. Questi potrebbero aiutare a capire come usare gli artefatti che trovate.

Punte di Freccia rappresentano le scorte di armi che trovate sull'isola. Sono spesso necessarie per sconfiggere i guardiani locali.

Gioielli sono misteriosi talismani del dio Uccello Ara-Anu. Sono difficili da trovare, ma spesso essenziali per completare il vostro studio dei misteri di Arnak.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Il turno

Giorno 8 – Sebbene l'entusiasmo di cominciare l'esplorazione sia misto anche ad una certa dose di trepidazione, ora non è il momento di far venire meno il coraggio. Se ci sono dei pericoli in attesa, beh, ci confronteremo con essi. Avanti, nella giungla! E senza indugi!

Nel vostro turno avete diverse opzioni. Le vostre scelte dipenderanno dalle carte in mano e dalla situazione sul tabellone.

Azioni Principali

Eseguite una di queste azioni come azione principale del vostro turno:

SCAVARE PRESSO UN SITO (pagina 9)

SCOPRIRE UN NUOVO SITO (pagina 10)

SCONFIGGERE UN GUARDIANO (pagina 11)

COMPRARE UNA CARTA (pagina 12)

GIOCARE UNA CARTA (pagina 13)

RICERCARE (pagina 14)

PASSARE (pagina 17)

Dovrete sempre eseguire esattamente **un'azione principale** per turno. Inoltre, potete eseguire **una o più azioni gratuite**, come indicato più avanti.

La mano

Potete giocare una carta per il simbolo viaggio o per l'effetto, ma non per entrambi.



Simbolo Viaggio

Potete usare il simbolo viaggio qui accanto per pagare certe azioni, come l'azione **Scavare presso un Sito** nella pagina di fronte.

OPPURE



Effetto

Potete giocare la carta per il suo effetto.

Questo effetto vi consente di prendere un segnalino dalla plancia rifornimento.



Azioni Gratuite

Un effetto con questo tipo di icona non conta come azione principale del turno.

Nel vostro turno, potete giocare tutte le azioni gratuite che volete. Queste possono essere giocate **prima, dopo o anche durante l'azione principale**.

Paura

Una carta *Paura* non ha alcun effetto. Tuttavia, può ancora essere usata per il suo simbolo viaggio.

Area di Gioco

Quando usate una carta, questa va piazzata sul tavolo, di fronte a voi, vicino alla plancia giocatore. Questo spazio sarà la vostra area di gioco.



Plancia Giocatore



Area di Gioco

In sostanza, la vostra area gioco è un'area in cui spargere i vostri scarti. Le carte si accumuleranno lì turno dopo turno, dato che non ritorneranno nel vostro mazzo fino alla fine del round.

Always Board Games
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Scavare presso un Sito

Giorno 9 – Dopo aver trasportato una scala fino al sito, siamo potuti salire per dare uno sguardo più da vicino alle incisioni. Come speravamo erano iscrizioni! Se simili meraviglie si trovano così vicino al campo, chissà cosa troveremo una volta che inizieremo l'esplorazione vera e propria!

Come azione principale del vostro turno, potete mandare uno dei vostri archeologi a scavare presso uno dei 5 siti. Man mano che vengono scoperti, potrete anche scavare presso i siti e .

Per Scavare presso un Sito

1. **Pagate il costo di viaggio** indicato sullo spazio in cui volete inviare il vostro archeologo. Deve trattarsi di uno spazio non occupato (il che significa che non deve contenere già un archeologo e, in una partita a 2 o 3 giocatori non deve contenere una tessera blocco).
2. **Spostate uno dei vostri archeologi** dalla vostra plancia giocatore fino allo spazio scelto del Tabellone.
3. **Risolvete l'effetto** indicato sul sito (potete trovare una completa disamina delle icone nell'ultima pagina di questo regolamento).

Nota: se ambedue i vostri archeologi si trovano già sui siti non potrete eseguire questa azione.

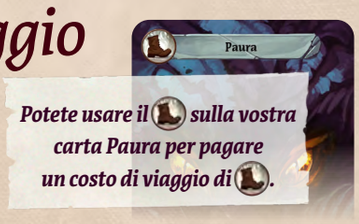
Esempio: *il Rosso spende una carta con un per mandare un archeologo nel sito raffigurato. Piazza la pedina sullo spazio e prende due segnalini. Il giocatore successivo ad usare questo sito in questo round dovrà pagare un costo di. Potrebbe essere anche il Rosso a farlo, in un turno successivo, nonostante abbia già un archeologo sul posto. Se ambedue gli spazi sono occupati, nessun altro può mandare un archeologo a scavare presso questo sito, fino alla fine del round in corso.*



Questo sito ha due spazi per gli archeologi.

Pagare i Costi di Viaggio

Come avrete intuito, potete pagare un costo di spendendo una carta con l'icona: prendete la carta dalla mano e collocatela nella vostra area di gioco, ignorandone l'effetto. Potete anche pagare con un simbolo viaggio superiore, come mostrato nella **Gerarchia di Viaggio** di questa pagina.



Potete usare il sulla vostra carta Paura per pagare un costo di viaggio di.

Due Icone

Se un costo riporta due icone, potete pagarlo con i valori di viaggio di due diverse fonti.



Potreste anche avere una sola carta che vi fornisce ambedue le icone. Una carta di questo genere può anche coprire un costo mono-icona, ma in questo caso, l'icona aggiuntiva sarà sprecata. Non potete conservarla per un turno successivo.

Esempi:



Reclutare un Pilota

Potete sempre pagare due monete per generare un simbolo aeroplano che potete usare per pagare qualsiasi icona di viaggio, come mostrato nella sottostante **Gerarchia di Viaggio**.



Gerarchia di Viaggio

Potete sempre pagare un costo pagando un **simbolo viaggio superiore**. Questa gerarchia di viaggio è riportata anche sulla vostra scheda di consultazione rapida.



Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Scoprire un Nuovo Sito

Giorno 10 – La nostra squadra di archeologi è tornata con stupefacenti racconti di abitazioni sulla scogliera adorne di capolavori incisi nella pietra ancora intatti. Eppure, la gioia per la scoperta si mescolava alla paura della mostruosità in agguato colà.

All'inizio della partita, solo 5 siti sono disponibili per lo scavo. Nel corso della partita, comunque, potete scoprirne di nuovi. Potete scoprire un qualsiasi sito o che non abbia ancora associata una tessera sito.

Per Scoprire un nuovo Sito



1. **Attraversate la giungla.** Decidete se volete scoprire un sito oppure un sito . Controllate il tabellone e **pagate il costo di indicato**. Poi scegliete un sito non scoperto nella relativa regione e **pagate il simbolo viaggio richiesto** per **spostare uno dei vostri archeologi** dalla vostra plancia giocatore allo spazio di quel sito.

2. **Prendete l'Idolo.** Risolvete immediatamente l'effetto dell'idolo e prendetelo. Se il sito ha due idoli, dovrete prenderli entrambi, ma risolverete l'effetto solo di quello scoperto. Conservate i vostri idoli coperti, sulle casse dei rifornimenti della plancia giocatore.

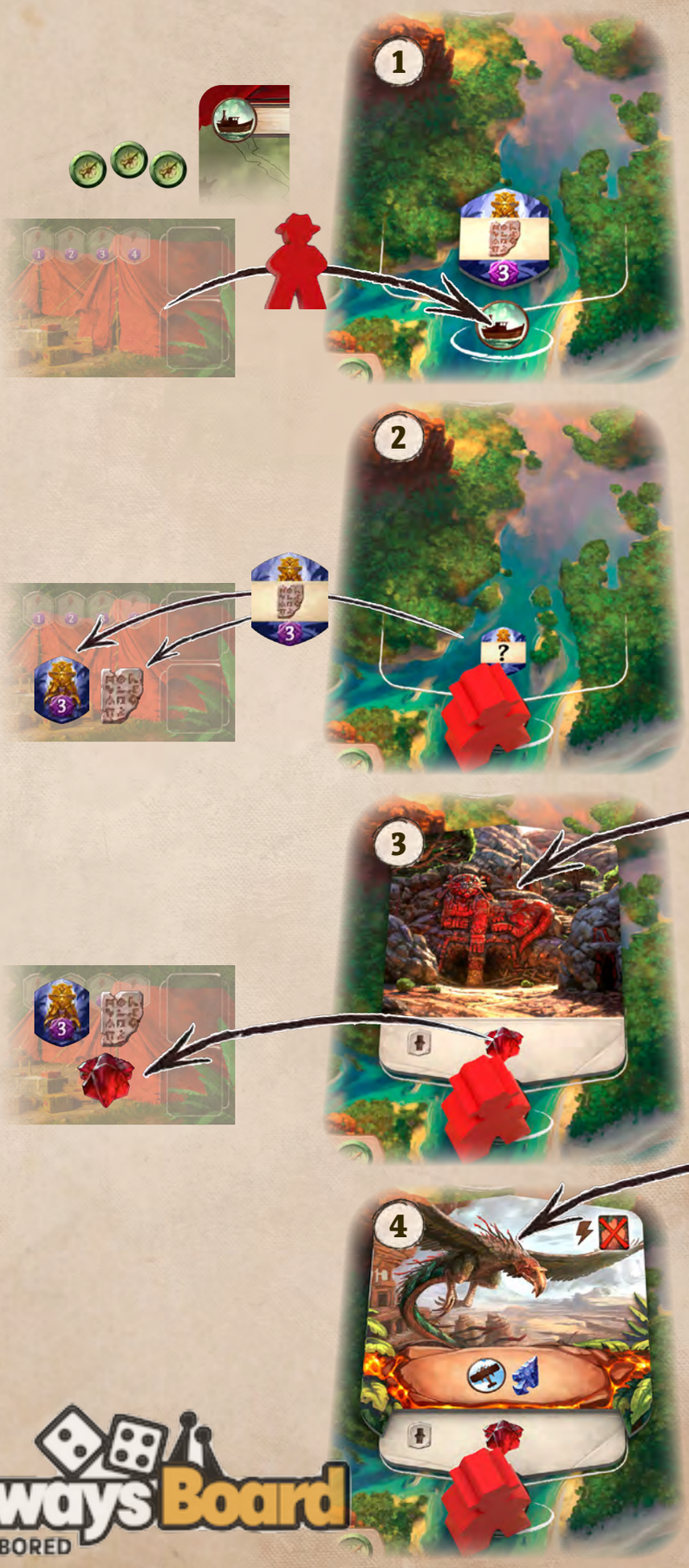
3. **Scoprite il Sito.** Prendete la tessera sito in cima alla pila che corrisponde al tipo di sito: o . Piazzatela scoperta sul tabellone. Il sito è stato appena scoperto e potete **subito risolverne l'effetto**.

4. **Risvegliate il Guardiano.** Pescate la tessera in cima alla pila dei guardiani e collocatela scoperta sulla tessera sito.

Il guardiano appena risvegliato non vi ostacola immediatamente. Comunque, alla fine del round riceverete una carta *Paura* nel ritirare un archeologo da un sito sorvegliato da un guardiano (vedete pagina 17.)

Per evitarlo, potete cercare di sconfiggere il guardiano con l'azione di un turno successivo (vedete la pagina di fronte). Oppure potreste riuscire a scappare dal guardiano con l'aiuto di certe carte di consentono di spostare il vostro archeologo o il guardiano.

Una volta che il vostro archeologo se ne è andato (ad esempio, in un turno successivo) **il sito scoperto è un altro luogo dove gli archeologhi possono essere inviati a scavare**. Il costo di indicato sul tabellone si applica solo quando scoprite questi siti, non quando vi scavate. Potete inviare un archeologo a scavare presso un sito che ha ancora un guardiano. Tuttavia, quando ritornerà dal sito alla fine del round, riceverete una carta *Paura*, anche se non siete stati voi a risvegliare il guardiano.



Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Sconfiggere un Guardiano

Giorno 11 – Abbiamo combattuto la mostruosa creatura, coltello contro artiglio! La bestia è caduta! Ma nessuno osava sferrarle il colpo mortale. Eravamo in soggezione. La bestia chinò la testa in segno di rispetto. E così capimmo: non si trattava di un mostro. No, questa creatura era uno dei leggendari guardiani di Arnak.

Guardiani

Misteriose creature sorvegliano le rovine dell'isola. Un guardiano appare ogni volta che un giocatore scopre un nuovo sito. Il guardiano non ha alcun effetto immediato. Tuttavia, alla fine del round, riceverete una carta Paura per ogni vostro archeologo che ritorna da un sito sorvegliato da guardiano (vedete pagina 17).

I guardiani restano sul tabellone finché non vengono sconfitti. **Non impediscono agli archeologi di scavare presso i siti da loro sorvegliati.**



Per Sconfiggere un Guardiano

Potete sconfiggere un guardiano con la vostra azione principale. Per farlo, dovete avere almeno un archeologo presso il sito sorvegliato dal guardiano.

1. **Pagate il costo** raffigurato nella parte inferiore della tessera guardiano.
2. **Rimuovete il guardiano** dal tabellone e conservatelo sulla vostra plancia giocatore.



L'effetto qui accanto vi consente di sconfiggere un guardiano su un sito in cui avete un archeologo **senza pagarne il costo** (comunque, questo effetto potrebbe avere un suo costo da pagare). Anche i guardiani sconfitti in questo modo vanno conservati sulla plancia giocatore.

Suggerimento: in alcune situazioni, può essere molto importante sconfiggere un guardiano ed evitare le sue carte *Paura*. In altri frangenti, potreste ottenere più punti spendendo le vostre risorse per la ricerca. Non sentitevi obbligati a sconfiggere ogni guardiano che avete risvegliato.

Sfruttare il Favore di un Guardiano

Dopo aver sconfitto un guardiano vi sarete guadagnati il suo rispetto, il che vi garantirà il favore rappresentato nell'angolo superiore destro. Il favore così ottenuto può essere speso **una volta per partita**, durante uno qualsiasi dei vostri turni. Dopo aver sfruttato il favore, girate il guardiano sul retro per mostrare che il favore non potrà essere usato ancora.



Alcuni favori sono simboli viaggio che possono essere usati per pagare i costi di viaggio, esattamente come se spendeste carte dalla mano.



Altri favori sono azioni gratuite, che possono essere usate in qualsiasi momento durante uno dei vostri turni.



A fine partita ogni guardiano varrà 5 punti, indipendentemente dal fatto di aver sfruttato il suo favore.

Idoli

Troverete gli idoli scoprendo nuovi siti. Quando ricevete un idolo, collocatelo sulle casse dei rifornimenti della vostra plancia giocatore. Gli idoli dovrebbero esservi collocati coperti dal momento che il bonus di scoperta non è più importante.

A fine partita, ogni idolo varrà 3 punti.

Spazi Idolo

I quattro spazi nella parte alta della vostra plancia giocatore vi consentono di accedere ad utili effetti. Nel vostro turno, potete **collocare un idolo in uno spazio idolo come azione gratuita**:

1. **Spostate l'idolo** dalle vostre casse dei rifornimenti sullo spazio idolo libero più a sinistra della plancia giocatore.
2. **Scegliete un effetto** fra i cinque raffigurati.

Vi raccomandiamo di usare saggiamente il potere degli idoli! A fine partita, ognuno dei quattro spazi idolo varrà un certo numero di punti se sarà ancora libero.

Un **idolo in uno spazio idolo non può più essere spostato**, per cui ogni spazio può essere riempito una sola volta per partita (a meno di non trovare un artefatto che permetta di aggirare questa regola).



Always Board
NEVER BOARD
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Comprare una Carta

Giorno 12 – Mi sono arrampicato su una roccia e ho reciso alcuni rami per avere una migliore visuale del sentiero di fronte a me. Ma, nello scendere, con la luce del sole ora diretta proprio sulla roccia, mi sono reso conto che era in realtà un artefatto inestimabile.

Potete migliorare il vostro mazzo comprando artefatti e oggetti dalla fila delle carte.

Panoramica della Fila delle Carte

La fila delle carte è divisa in due parti dal bastone della luna:



Gli artefatti sono sulla sinistra; gli oggetti sulla destra. Ad ogni round, il bastone della luna si sposta di uno spazio verso destra, in modo che round dopo round gli artefatti aumentino e gli oggetti diminuiscano. Difatti, man mano che le spedizioni si addentreranno nel cuore dell'isola, scopriranno sempre più artefatti in loco e riceveranno sempre meno supporto dalla costa.

Oggetti

Potete comprare oggetti utili per equipaggiare la vostra spedizione. Gli oggetti comprati vanno collocati in **fondo al vostro mazzo**, il che significa che solitamente vi arriveranno in mano all'inizio del round successivo.

Per Comprare un Oggetto

1. **Scegliete un oggetto** nella fila delle carte.
2. **Pagate il costo in** indicato nella parte bassa della carta.
3. **Collocate l'oggetto, coperto,** in **fondo al vostro mazzo**.
4. **Ripristinate la fila delle carte.**

Artefatti

Gli Artefatti sono preziosi tesori che potete trovare mentre esplorate l'isola. Per ottenerli dovrete spendere segnalini , a rappresentare il tempo investito nell'esplorazione. Diremo che avrete "comprato" la carta, anche se in realtà la vostra spedizione l'ha dovuta cercare aprendosi la strada in mezzo alla giungla e attraversando le pianure rocciose. A differenza degli oggetti, un artefatto **può essere usato non appena viene preso** dalla fila delle carte.

Per Comprare un Artefatto

1. **Scegliere un artefatto** nella fila delle carte.
2. **Pagate il costo di** indicato nella parte bassa della carta.
3. **Spostate l'artefatto** nella vostra **area di gioco**. Se volete, potete **immediatamente risolverne l'effetto, ignorando il costo** nell'angolo.
4. **Ripristinate la fila delle carte**

Nota: quando comprate un artefatto, potete risolverne l'effetto. Tale effetto può essere un'altra azione, come inviare un archeologo a scavare presso un sito. Ogni eventuale azione bonus è ancora considerata come parte dell'azione principale del vostro turno.

Ripristinare la Fila delle Carte

Alla fine del vostro turno, se la fila delle carte è priva di una carta, ripristinate la fila con una carta dello stesso tipo.

1. **Fate scivolare le carte verso il bastone della luna** per creare uno spazio in fondo.
2. **Collocate una nuova carta** nello spazio vuoto.

Se un mazzo si esaurisce, allora le carte di quel tipo non vengono più fatte scivolare e ripristinate nella fila delle carte.

Esempio: *poniamo che nel round II sia questa la fila delle carte. Comprate un oggetto, per cui ripristinate la fila con un altro oggetto, come mostrato. Se aveste comprato un artefatto, il nuovo artefatto sarebbe stato ripristinato scorrendo nella direzione opposta.*



Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Giocare una Carta

Giorno 13 – Rubio è un uccello sbarazzino e sono contento di averlo con noi. Trova le cose più interessanti.

Per Giocare una Carta

1. **Calate una carta** dalla mano, scoperta, nella vostra area di gioco.
2. **Risolvete l'effetto della carta.**

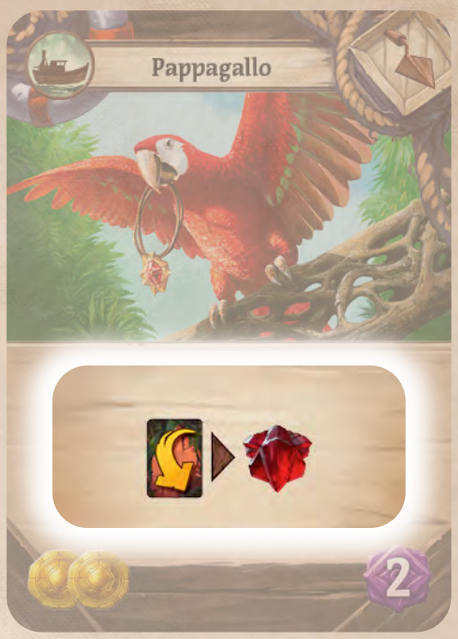
La carta rimarrà scoperta nella vostra area di gioco per il resto del round (a meno che non abbiate il modo di esiliarla, come spiegato oltre).

Un effetto con questa icona è un'**azione gratuita**. Pertanto, giocare questo tipo di carte **non conta come azione principale** del turno. Le vostre carte *Finanziamento* ed *Esplorazione* hanno effetti che sono azioni gratuite ed anche gli effetti di diversi oggetti sono azioni gratuite.

D'altro canto, se un effetto non è un'**azione gratuita**, allora conta come azione principale del turno. Tutti gli **effetti degli artefatti sono azioni principali**, come pure gli effetti di alcuni oggetti, come il *Pappagallo*.

Quando giocate un artefatto, dovrete pagare uno speciale costo , come spiegato nel riquadro in questa pagina. Questa regola non si applica agli oggetti.

Promemoria: una carta nella mano può essere spesa per il suo simbolo viaggio oppure giocata per il suo effetto. Non per ambedue.



Esempio: *poniamo che usiate il vostro turno per giocare il Pappagallo. Collocatelo scoperto nella vostra area di gioco e risolvetene l'effetto. Questo effetto consente di consumare una carta per ricevere un gioiello. Consultando la vostra mano, decidete di consumare una carta Finanziamento. Per cui la mettete nell'area di gioco, ma ne ignorate l'effetto. Non potrete più usarla per ricevere una moneta in questo round, ma il gioco vale la candela: prendete un segnalino gioiello dalla plancia rifornimento. Questo completa il vostro turno, a meno che non abbiate delle azioni gratuite da risolvere.*

Esilio

Certe regole ed effetti mandano alcune carte in **esilio**, ovvero nella zona in cima al tabellone. Oggetti e artefatti hanno speciali pile di esilio vicino ai rispettivi mazzi. Le carte *Paura* tornano nel mazzo *Paura* quando esiliate. Le carte *Finanziamento* ed *Esplorazione* dovrebbero essere collocate vicino al mazzo *Paura* quando esiliate. Eccetto le carte *Paura*, le carte in esilio solitamente non tornano mai in gioco.



Questo simbolo contrassegna le pile d'esilio delle carte artefatto ed oggetto sul tabellone. Se vedete questo simbolo su un effetto, significa che potete decidere di **esiliare una carta dalla mano o dalla vostra area di gioco**.

Suggerimento: se possibile, è più efficiente usare una carta e poi esiliarla dalla vostra area di gioco, piuttosto che esiliarla direttamente dalla mano.

Giocare le Carte Artefatto

Dopo aver trovato l'artefatto, pensavamo di averlo interamente compreso. Ma inizio solo ora a sospettare che celi molti altri misteri. Forse troveremo le risposte in queste antiche iscrizioni.



Tutti gli effetti degli artefatti hanno un costo di nell'angolo. Quando comprate l'artefatto, questo costo è ignorato e potrete risolverne l'effetto senza pagarlo. Tuttavia, **ogni volta che giocate l'effetto dell'artefatto dalla mano, il costo di deve essere pagato.**

L'effetto dell'artefatto può inoltre prevedere altri costi. Questi altri costi vanno pagati ogni volta che usate l'effetto.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Ricercare

Giorno 14 – Una lancia spezzata. Alcune linee di testo. Ogni elemento si incastra a formare una visione d'insieme. Servirà il giusto tempo per contemplare questi indizi sul passato di Arnak.

Un'azione di ricerca fa avanzare uno dei vostri segnalini ricerca sulla successiva riga del tracciato ricerca:



1. **Decidete quale segnalino ricerca avanzare.** Se il vostro quaderno si trova sotto la vostra lente d'ingrandimento, siete obbligati ad avanzare l'altro segnalino. Comunque, **il vostro quaderno non deve mai avanzare su una riga più alta di quella occupata dalla vostra lente di ingrandimento** (è facile da ricordare: prima di poter scrivere riguardo qualcosa, dovete prima scoprirla).

2. **Scegliete lo spazio su cui avanzare.** Potete avanzare verso l'alto su uno spazio connesso al **vostro spazio attuale**. Talvolta questo vi lascia con una sola scelta. Non vi preoccupate della presenza di altri eventuali segnalini ricerca: su uno spazio possono coesistere un qualsiasi numero di segnalini.

3. **Pagate il costo e avanzate nello spazio.** Il costo è indicato sul ponte che connette il vecchio spazio al nuovo spazio.

4. **Beneficiate dei risultati della vostra ricerca:**
   - **Tessera Bonus?** Se lo spazio contiene una tessera bonus ricerca scoperta, ricevete immediatamente il bonus raffigurato e rimuovete la tessera dal gioco. Solo il primo giocatore a raggiungere questo spazio riceve il bonus.
   - **Risolvete sempre l'effetto della riga.** L'effetto cambia a seconda che abbiate avanzato la lente di ingrandimento o il quaderno, come indicato alla fine della riga (ignorate i punti per ora. Questi punti saranno assegnati a fine partita, in base a quanto i vostri segnalini saranno avanzati).

   Se volete, potete risolvere l'effetto della riga prima di usare la tessera bonus.

Nota: i costi devono essere pagati prima di ricevere qualsiasi ricompensa.

Il Tempio Perduto



Quando la vostra lente di ingrandimento raggiunge la riga superiore del tracciato ricerca, avrete scoperto il Tempio Perduto! A differenza delle altre righe, riceverete più punti se avanzerete qui prima degli altri. **Piazzate la vostra lente di ingrandimento sullo spazio vuoto libero e col maggior numero di punti.**

Poi **ricevete una tessera bonus dalla pila bonus del Tempio Perduto**. Consultate la pila di tessere coperte, sceglietene una e rimettete a posto le altre. Ce n'è esattamente una per giocatore.

Nota: non è consentito avanzare il segnalino quaderno sulla riga del Tempio Perduto.

Esplorare il Tempio Perduto

Una volta trovato il Tempio Perduto potete sfruttare le successive azioni ricerca per scoprire le vicende di Arnak!

Se scegliete di ricercare con la vostra lente di ingrandimento quando essa si trova già nel Tempio Perduto, invece di pagare per avanzare il segnalino, **pagate per prendere 1 tessera tempio** da una qualsiasi delle pile.

Nella parte inferiore del tempio sono riportati tre differenti costi da pagare. Ogni pila di tessere corrisponde ad una precisa combinazione di costi, come illustrato qui a destra.

Ad esempio, la pila da 6 punti sulla sinistra richiede di pagare i due costi sulla sinistra. La pila da 6 punti sulla destra richiede invece di pagare i due costi sulla destra. Infine, la pila da 11 punti in cima richiede di pagare tutti e tre i costi.

Le tessere in ogni pila sono in numero limitato. Non potete comprare le tessere da una pila esaurita.



Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Dove potete muovere?

Sia il Blu che il Rosso hanno la propria lente di ingrandimento su un diverso spazio della prima riga. Lo spazio del Blu è connesso ad ambedue gli spazi della riga successiva. Lo spazio del Rosso, invece, è connesso soltanto a uno spazio della riga successiva.

Tutti gli altri segnalini si trovano nei loro spazi di partenza. I segnalini sugli spazi di partenza possono avanzare solamente sugli spazi della prima riga.

Il Giallo può avanzare la propria lente di ingrandimento. Non può invece avanzare il quaderno finché non avrà avanzato la lente di ingrandimento su una riga successiva.



Azione Ricerca

Nel proprio turno, il Rosso decide di ricercare con la propria lente di ingrandimento. Paga per avanzare sullo spazio successivo. Rimuove la tessera bonus ricerca e riceve un segnalino . La tessera viene riposta nella scatola e il segnalino viene immagazzinato sulla plancia giocatore (notate che è impossibile usare questo segnalino per pagare il costo di ricerca: tale costo deve essere pagato prima). Consultando l'effetto della lente di ingrandimento sulla destra, vede che guadagna 1 .



Guadagnare un Assistente

Nel proprio turno, il Blu decide di ricercare col proprio quaderno. Non è consentito avanzare il proprio quaderno su una riga più alta di quella della propria lente di ingrandimento, ma è consentito avanzare sulla stessa riga e, volendo, anche sullo stesso spazio.

***E così infatti decide di fare:** il Blu paga per avanzare il quaderno nello spazio con la propria lente di ingrandimento. Il Blu può quindi scegliere uno dei 3 assistenti disponibili sulla plancia rifornimento: ne prende uno e lo colloca sulla plancia giocatore sul lato argentato. Gli assistenti saranno spiegati in dettaglio nella prossima pagina.*



Assistenti

Gli assistenti sono individui giunti fin qui per unirsi alla vostra spedizione. Ogni assistente ha due livelli: argento e oro. Il lato dorato mostra l'effetto più forte. Il tracciato ricerca vi fornirà assistenti di livello argento quando avanzate il vostro quaderno su certe colonne.



Reclutare degli Assistenti



Quando avanzate il vostro quaderno su una riga con questo simbolo, **scegliete uno degli assistenti** disponibili sulla plancia rifornimento (normalmente sono 3; comunque, a partita inoltrata, alcune pile potrebbe esaurirsi).

Nota: gli assistenti non in cima alle pile dovrebbero restare nascosti in modo che nessuno sappia quale sarà il nuovo assistente rivelato quando uno di quelli in cima viene preso.

Collocate l'assistente su uno dei riquadri assistente della vostra plancia giocatore, con il lato argentato visibile.

Gli assistenti hanno diversi effetti. Se l'effetto è un'azione gratuita, potete usarlo immediatamente oppure potete conservarlo per un momento futuro.

Usare gli Assistenti



Per usare i vostri assistenti, ruotateli nel verso orizzontale, come mostrato. Un assistente orizzontale è **esaurito** e non più disponibile per essere usato.

Normalmente potete usare l'effetto di un assistente solo una volta del round. A fine round tutti gli assistenti sono **ripristinati**: fateli tornare nuovamente in posizione verticale.



Comunque, gli effetti di alcune carte potrebbero ripristinare un assistente all'interno del round, permettendo di usarlo più volte, volendo anche immediatamente.

Migliorare gli Assistenti



Quando avanzate il quaderno su una riga con questo simbolo, migliorate uno dei vostri assistenti al livello oro, ovvero capovolgete la tessera sul lato dorato. Quando fate ciò, provvedete anche a **ripristinare l'assistente** anche se il suo effetto a livello argento era già stato usato nel round corrente.

Esempio:

Il Blu usa il suo assistente per ottenere una .



Poi paga per avanzare il segnalino quaderno. L'effetto del quaderno di questa riga gli permette di migliorare un assistente. Può sceglierne uno qualsiasi dei suoi.



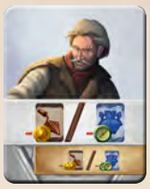
Il Blu sceglie di migliorare l'assistente che ha già usato. Capovolge quindi la tessera e, come parte dell'effetto, l'assistente è ripristinato. Potrà ora usarlo nuovamente, se vuole.



Gli assistenti hanno una varietà di effetti:

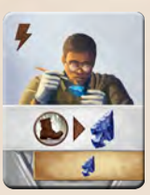


Alcuni assistenti offrono una scelta fra più effetti. Come azione gratuita, potete usare questo assistente per ricevere una . In alternativa, potete usarlo per ottenere un .



Questo assistente vi consente di comprare un artefatto o un oggetto beneficiando di uno sconto. Lo sconto è di 1 su questo lato e di 2 sul lato dorato.

Questo assistente non ha alcuna azione gratuita, per cui usarlo conta come azione **principale** del turno.



Questo assistente necessita di uno per ottenere una . Potete pagare il simbolo viaggio nello stesso modo in cui lo paghereste durante le azioni degli archeologi. Dato che questa è un'azione gratuita, vi è consentito suddividere una carta con fra due effetti: ad esempio, uno può essere speso per l'effetto dell'assistente, mentre l'altro può essere speso per inviare un archeologo a scavare presso un Sito.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Passare

Oggi abbiamo scoperto incredibili meraviglie! Chissà cosa ci riserva il domani?

Nel vostro turno, potete **decidere di passare**: informate gli altri giocatori che non intendete eseguire altri turni in questo round. Passare conta come azione principale del turno. Quando lo fate, potete quindi usare un qualsiasi numero di azioni gratuite ancora a vostra disposizione.

Una volta che avete passato, non potete più risolvere alcun turno per il resto del round. Il giro continuerà a procedere in senso orario, ma vi salterà. E, al contrario, se siete l'unico giocatore rimasto a non avere ancora passato, potete eseguire tutti i turni che volete uno dopo l'altro.

Il round termina quando tutti hanno passato.



Alcuni effetti possono richiedervi di passare come parte del loro costo.

Preparazione del Turno Successivo

Se quello appena conclusosi non è il round V, completate il turno corrente preparando quello successivo.

Ogni giocatore dovrà simultaneamente risolvere i seguenti punti:

1. **Fate tornare ambedue i vostri archeologi** sulla plancia giocatore. Ogni volta che recuperate **un archeologo da un sito sorvegliato da un guardiano, aggiungete 1 carta *Paura*** alla vostra area di gioco.
2. Normalmente la vostra mano sarà vuota. Ma se avete ancora carte in mano, **ogni carta può essere ora scartata nell'area di gioco o conservata per il round successivo.**

   Suggerimento: usate tutte le carte nel vostro ultimo turno, se vi riuscite. Conservare una carta per il round successive è raramente utile.
3. **Radunate tutte le carte** nella vostra area di gioco, **mescolatele** assieme e collocatele coperte in **fondo al vostro mazzo**.

   Nota: gli Oggetti che avete comprato durante il round appena concluso si troveranno ora sopra tutte le carte avete appena mescolato.
4. **Ripristinate i vostri assistenti** (ricollocateli verticalmente).

La fila delle carte deve essere aggiustata come segue:

1. **Esiliate le due carte ai lati del bastone della luna** (questo rimuoverà 1 artefatto e 1 oggetto. L'esilio è spiegato a pagina 13.)
2. **Avanzate il bastone della luna verso destra** ad indicare il numero del round che sta per iniziare.
3. **Ripristinate la fila delle carte** (come spiegato a pagina 12).

Il segnalino primo giocatore passa al giocatore successivo sulla sinistra: sarà un diverso giocatore ad aprire il turno successivo.

Iniziate il nuovo round pescando fino ad avere una mano completa di 5 carte. Se il vostro mazzo non ha abbastanza carte per raggiungere una mano completa, pescate allora tutte le carte del mazzo.

Esempio di Preparazione della Fila delle Carte:

Fine del round I, preparazione del round II.



Durante la preparazione del round III, un artefatto scorre.



Fine del Round V

Alla fine del round V, tutti i giocatori ritirano i propri archeologi dai siti e **ricevono le carte *Paura* dai guardiani**. Saltate invece tutti gli altri passi e procedete al calcolo del punteggio finale.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Punteggio Finale

Giorno 18 – Sento che questa isola cela ancora molti segreti ma è tempo di tornare a casa e condividere le nostre scoperte.

A fine partita, registrate i punti di ciascuno su un foglietto segnapunti e sommateli. I punti sono generati dai seguenti traguardi:



Ognuno dei vostri **segnalini ricerca** vale punti in base alla riga raggiunta. Le lenti di ingrandimento nella riga del Tempio Perduto forniscono punti in base all'ordine in cui sono entrate nel Tempio Perduto.



Ognuna delle vostre **tessere tempio** vale l'ammontare indicato sulla tessera.



Ognuno dei vostri **idoli** vale 3 punti, anche quelli posizionati sugli spazi idolo. Aggiungete inoltre i punti visibili sugli **spazi idolo vuoti**.



Ogni **guardiano** sconfitto vale 5 punti, che ne abbiate usato o meno il suo favore.



Ogni **carta oggetto e artefatto** vale il quantitativo di punti indicato nell'angolo inferiore destro.



Le carte *Paura* **valgono –1** punto ciascuno. Se ne avete, ogni tessera paura (vedete pagina 23), vale–2 punti ciascuna.



Chi ha più punti è il vincitore.

Rompete eventuali pareggi in favore del giocatore che raggiunto il Tempio Perduto per primo. Se nessun giocatore ha raggiunto il Tempio Perduto, rompete i pareggi in favore del giocatore col più alto punteggio di ricerca. In caso di ulteriori parità, i giocatori ancora a pari merito condividono la posizione.

22 Ott	Mín	Elwen
	24	14
	11	0
	11	13
	0	20
	13	7
	-4	0
	55	54

Un gioco di Mín & Elwen

Squadra di Sviluppo: **Michal Štach, Michaela Štachová**

Grafica: **Filip Murmak**

Direzione Artistica: **Jakub Politzer**

Illustratori: **Ondřej Hrdina, Milan Vavroň, Jiří Kůs, František Sedláček**

Illustratore 3D: **Radim "Finder" Pech**

Consulente Artistico: **Dávid Jablonovský**

Produzione: **Vít Vodička**

Redattore del Regolamento: **Jason Holt**

Direzione del Progetto: **Jan Zvoníček**

Supervisione del Progetto: **Petr Murmak**

Traduttore Italiano: **Davide Malvestuto**

Distributore esclusivo per l'Italia:
Cranio Creations s.r.l.
Via Ettore Romagnoli 1
20146 Milano
P. iva 06592630963
www.craniocreations.it

© Czech Games Edition
Ottobre 2020
www.CzechGames.com

Rivolgiamo un ringraziamento speciale ai nostri testatori più accaniti: Kuba Kutil per la sua capacità di trovare sempre un modo di far esplodere i nostri prototipi iniziali e per il grande aiuto nel bilanciamento finale del gioco oltre che per averlo testato in solitario; Pavla Ferstová e Ivan "eklp" Dostál for esserne stati grandi fan fin dai primi prototipi e per averne provato oltre una dozzina di versioni durante tutta la sua evoluzione. Vít Vodička per aver padroneggiato il gioco e aver fornito importanti valutazioni di bilanciamento.

Testatori: Martin "Intoš" Sedmera, Lada Pospěch, David Nedvídek, Iva Nedvídková, Regina Urazajeva, Tomáš Helmich, Filip Murmak, Miroslav Felix Podlesný, Jan Zvoníček, Tomáš Uhlíř, Matúš Kotry, Petr Murmak, Vlaada Chvátil, Rumun, Monča, Leontýnka & Kryštof, Jirka Doušek, Tomáš Dvořák, Pavel Ježek, Viol Balajková, Lea Belejová, Fanda Sedláček, Ondra Skoupý, Tony Gullotti, Justin Sweigart, Tyler Goble, Radim Pech, Jakub Doucek, Honza Bartoš, Zuzana Zadražilová, Tomáš Zadražil, Jana Mikulová, Petr Čáslava, Jakub Politzer, Ladislav "Aillas" Pechal, Juraj, Danielka, Ben, Fero & Dominika, Zuzka & Miroslav Dzurenda, Juraj Butek, Filip Sochor, Lukáš "Colombo" Wiesner, Eliška & Stanislav Kubeš, Petr Ovesný, Adam Španěl, Matt Wolfe, Martin Doležal, Ondra Černoch, Honzík Šafra, Yuri Sulík, Petr "Peca" Palička, Antonín Jan Palička, chasník, Lucia Chrastinová, Aleš Vítek, Michal Kopřiva, Jakub Uhlíř, Pavel Češka, Petr Marek, Tomáš Vician, Anežka Seberová, Michal Ringer, Olda Rejl, Martin Cetkovský, Martin Váňa, Tomáš Sládek, R.A., Yuyka & Ese Šabata, Václav Horák, Matúš Sedlák, Dan Knápek, Lumír Kvita, Kristián "Christheco" Buryš, Bára "CP" Siptáková, Adam "Adamin" Sipták, Dora "Cingilingi" Cidlinská, Michal "Meysha" Stárek, Ailin & Faire, Krtek & Kristýna, Melisilme & Findar, Julie "Peri" Tomaňová e tutte le altre belle persone che abbiamo incontrato al circolo di giochi da tavolo di Brno durante le prove di gioco di CGE e in altri eventi. Senza di voi questo gioco non sarebbe stato possibile!

Un grande ringraziamento va a tutti i membri della squadra CGE! A Filip per tutto l'entusiasmo con cui ha intrapreso la ricerca per rendere il gioco così bello. A Petr per la sua dedizione al progetto, sempre pronto a risolvere ogni problema presentatosi sul cammino. A Regi per aver alleggerito molte delle nostre responsabilità e lavorato incessantemente al lancio pubblicitario. A Jason per essere stato piacevole e propositivo mentre contribuiva indefesso a rendere il regolamento così brillante. A Zvonda per averci tenuto al corrente delle migliaia di scadenze. A Finder per il fantastico trailer e per i modelli 3D. A Míša e Fanda per aver aiutato con la grafica. A Vlaada per aver condiviso la sua esperienza, le valutazioni e molte idee interessanti! A David, Honza, Dita e a tutti gli altri che hanno contribuito a preparare innumerevoli prototipi e a testare e correggere tutto! Grazie per aver preso parte a questa avventura!

Molte grazie: ad Ailín & Faire, che ci hanno aiutato e sostenuto durante tutta la vita del progetto: senza il loro supporto non avremmo avuto [illegible] strumenti per rifinire il design del gioco. A Nand per avere creato il fantastico manDECK e [illegible] presentato il nostro gioco in quel disastroso frangente di convention cancellate. Terzo.

Un grazie veramente speciale a Ondra Hrdina, Milan Vavroň, Kuba Politzer, Jirka Kůs, e Fanda Sedláček che hanno aiutato a creare il favoloso mondo di Arnak e gli hanno dato vita con illustrazioni così stupefacenti da toglierci il fiato!

Always Board Never Bored
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Il Lato del Tempio del Serpente

Della nostra nave non era [redacted] niente. Cercammo di [redacted] ma temo che infine ci troverà!

Sembra che la prima spedizione ad Arnak sia stata un disastro. Nessuno ha avuto notizie dei primi esploratori da un po' di tempo a questa parte. Mentre esplorate l'isola tenete gli occhi aperti in cerca dei superstiti.

Tabellone alternativo

Il lato col **Tempio del Serpente** presenta siti con differenti simboli di viaggio e un differente tracciato ricerca.



Salvare un Assistente



Questo spazio al centro del tracciato ricerca ospita dei sopravvissuti della prima spedizione. Potresti liberare uno di essi esplorando le rovine dell'isola.

Durante la preparazione, **collocate 1 assistente per giocatore su questo spazio**. Questi assistenti saranno sorteggiati casualmente. L'assistente in cima alla pila è di pubblico dominio, ma le identità di quelli sottostanti devono restare sconosciute ai giocatori che non hanno ancora raggiunto la riga in questione.

La plancia rifornimento ospiterà tre pile di assistenti, come al solito. Due delle pile avranno tre assistenti, e la terza pila conterrà gli assistenti restanti.



Per avanzare un segnalino ricerca oltre questo ponte, dovrete **pagare 1 idolo**. L'idolo deve provenire **dalle vostre casse dei rifornimenti**: non può essere uno di quelli posizionati su uno spazio idolo. Rimuovete la tessera idolo spesa dal gioco.



Questo effetto della lente di ingrandimento vi consente di **liberare 1 degli assistenti** presenti sul tracciato ricerca. Consultate segretamente la pila e prendetene uno a vostra scelta. Poi ricollocate gli assistenti restanti, impilati nello stesso ordine, sul tracciato ricerca.

A differenza degli assistenti provenienti dalla plancia rifornimento, un assistente liberato è **esausto**. Non sarete in grado di usarlo in questo round a meno che un effetto non lo ripristini in qualche modo.



Esempio: *il Rosso vuole avanzare la propria lente di ingrandimento sullo spazio per liberare un assistente.*

1. *Rimuove un idolo dalle casse dei rifornimenti e lo ripone nella scatola.*
2. *Avanza la propria lente di ingrandimento.*
3. *Consulta la pila degli assistenti e seleziona il capitano.*
4. *Il capitano è esaurito a causa del lungo tempo che ha passato in isolamento su Arnak. Il Rosso non potrà usarne l'abilità finché non verrà ripristinato.*



Questo effetto vi consente di migliorare un assistente da livello argento al livello oro (sull'altro lato del tabellone, potete far questo solo quando avanzate con il vostro quaderno). Se avete due assistenti argentati, potete migliorare uno qualsiasi dei due. Non vi serve tenere traccia di quale sia quello che avete liberato.

Come al solito, un assistente esausto viene ripristinato nel momento in cui è migliorato.

Racconti paurosi!

All'inizio liquidammo le sue storie come allucinazioni dovute alla traumatica esperienza di aver vissuto nel più completo isolamento così a lungo, ma ora che un maggior numero di segreti di Arnak ci sono stati dischiusi ...



Questo effetto della lente di ingrandimento significa che ricevete una carta *Paura*! Piazzatela scoperta nella vostra area di gioco, ignorandone il simbolo viaggio.



Durante la preparazione, collocate 2 o 3 tessere bonus su questa riga del tracciato ricerca. Quando avanzate un segnalino ricerca qui (lente di ingrandimento o quaderno) potete **scegliere una delle tessere**. Soltanto la tessera che scegliete viene rimossa.

AlwaysBoard NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Variante in Solitario

Pensavamo di aver tenuto questo segreto per noi. Ma, in qualche modo, altri ci hanno preceduto!

Questa variante in solitario vi permette di gustare il brivido della scoperta delle rovine perdute anche senza un altro giocatore con cui competere.

Preparazione

Preparate il tabellone come in una partita a 2 giocatori. Pertanto, ogni pila che dovrebbe avere un numero di tessere pari al numero dei giocatori, dovrà contenere 2 tessere.

Preparate la vostra plancia giocatore come al solito. Comincerete per secondo, per cui inizierete **con 1** e **1**.

Preparazione del Rivale

Scegliete un'altra plancia giocatore per rappresentare la spedizione rivale. **Usate il lato con le tende grigie.** Assegnategli tutti e **6 le pedine archeologo** non del vostro colore.

Il rivale adopererà **soltanto un segnalino ricerca**. Colloca la lente di ingrandimento del rivale sullo spazio iniziale accanto ai vostri segnalini ricerca.

Pila Azione Rivale

Create la pila azione del rivale con le 10 tessere azione.

Usate tutte e 5 le tessere azione archeologo:



Usate le 5 tessere azione rosse o verdi:



Le tessere sono presenti in coppie. L'azione rossa è una versione più cattiva dell'azione verde. Tutte le 5 azioni devono essere incluse nella pila per cui **dovrete includere una tessera da ogni coppia**. Riponete nella scatola le 5 tessere avanzate.

Il numero di tessere rosse incluse rappresenta il livello di difficoltà, da 0 a 5. Decidete quante tessere rosse usare, estraete casualmente quel numero di tessere rosse, poi guardatele e aggiungete le tessere verdi per le azioni mancanti, così da completare il set.

Mescolate le tessere azione rivale coperte e sarete pronti a giocare.

Flusso di Gioco

Sempre un passo avanti a voi, il rivale sarà il primo giocatore per tutti e 5 round. Il turno del vostro rivale procederà come segue:

1. **Rivelate la tessera azione rivale in cima** e piazzatela a fianco della pila azione.
2. **Risolvete l'azione indicata.** Se la situazione rende l'azione impossibile, il vostro rivale non farà nulla per quel turno.

Nel corso del round, il rivale e voi alternerete i turni, come avverrebbe in una normale partita a due giocatori. **Il rivale non passa finché non avrà risolto tutte e 10 le tessere azione, anche qualora abbiate già passato.**

Azioni Rivali

Ogni azione rivale funziona come una normale azione giocatore, ma il suo effetto si concentra sull'impatto che queste azioni hanno su di *voi*. **La spedizione rivale non riceve o spende segnalini risorsa.** Non riceve mai carte *Paura*. Tuttavia, riceve i punti.

Nota: i simboli sulle tessere azione non corrispondono esattamente agli effetti descritti nell'ultima pagina del regolamento. Sono semplicemente un promemoria delle regole descritte in questo capitolo.

Questo simbolo indica che il rivale non fa nulla durante il round 5.

Scavare presso un Sito



Il rivale vuole impedirvi di reperire la risorsa raffigurata. Trovate un sito che offre quella risorsa e collocate un archeologo rivale su uno spazio di tale sito (se tutti gli spazi di questo tipo sono occupati, il rivale non fa nulla).

Se ci sono più spazi di questo tipo, il rivale ne sceglie uno in base alla seguente priorità:

- Un sito in una riga superiore ha precedenza rispetto ad un sito in una riga inferiore.
- Fra siti della stessa riga, il rivale preferisce il sito più esterno a sinistra o a destra, come determinato dalla freccia dirimente (vedete il riquadro sottostante).

La Freccia Dirimente



Quando la spedizione rivale deve scegliere fra due o più possibilità, opta sempre per quella più a sinistra o più a destra, a seconda che la freccia sulla pila azione rivale punti verso sinistra o verso destra. Se avete bisogno di dirimere la tessera azione finale, quando la pila è vuota, usate la freccia sulla tessera in fondo alla pila delle tessere usate.

Fate attenzione a mantenere tutte le tessere orientate con il bordo in ombra in basso, così da avere lo stresso numero di frecce sinistre e frecce destre.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Scoprire un Nuovo Sito



Il rivale scopre un sito o , a seconda del round. Se ci sono più siti non ancora scoperti:

- Per prima cosa restringete la scelta a una riga. Fra i siti , date precedenza alla riga inferiore.
- Poi usate la freccia dirimente per scegliere fra sinistra e destra.

Collocate un archeologo rivale sullo spazio scelto. Spostaste eventuali idoli sulla plancia giocatore del rivale. Se l'idolo scoperto è di una tipologia che gli mancava, collocatelo scoperto sullo spazio corrispondente. Se è un duplicato, collocatelo coperto sullo spazio sulla destra con il –1. Altri idoli duplicati andranno impilati sullo spazio –1. Se il rivale riceve un idolo coperto, lo colloca sullo spazio –1, ignorandone il lato frontale.



Come avrete intuito, il sito scoperto riceverà una tessera sito, mentre un guardiano vi sarà risvegliato solo in certi round, come indicato sulla tessera azione.

Ricercare



Avanzate la lente di ingrandimento del rivale nella riga successiva. Per determinare lo spazio, applicate la freccia dirimente.

Se sul posto c'è una tessera ricerca, rimuovetela dal gioco. Se invece si tratta di uno spazio del Tempio Perduto, rimuovete la tessera in cima alla pila bonus del Tempio Perduto.

Se il rivale non può avanzare perché ha già raggiunto il Tempio Perduto, riceve invece una tessera da 6 punti. Applicate la freccia dirimente per scegliere fra la pila sinistra o destra, se ambedue hanno ancora tessere.

Prendete l'assistente in cima alla pila con più tessere della plancia rifornimento. In caso di parità di tessere, applicate la freccia dirimente. Rimuovete l'assistente dal gioco.

Tabellone del Tempio del Serpente: quando il segnalino del rivale raggiunge lo spazio che consente di liberare l'assistente, prende l'assistente in cima a questo spazio. Questo **in aggiunta** all'assistente preso dalla plancia rifornimento.

Sconfiggere un Guardiano



Se almeno un guardiano sorveglia uno dei siti occupati dal rivale, ne dovrete spostare uno sulla plancia giocatore del rivale. Usate lo stesso spareggio applicato per l'azione Scavare presso un Sito: date precedenza alla riga superiore e usate la freccia dirimente se necessario.

Se il rivale non ha archeologi su siti sorvegliati dai guardiani, decide invece di Ricercare, ma non prende alcun assistente dalla plancia rifornimento (comunque, sul lato col Tempio del Serpente potrebbe liberare un assistente se raggiunge lo spazio corrispondente).

Comprare un Oggetto



Con la versione verde di questa azione, il rivale riceve l'oggetto con il valore in punti minore. Con la versione rossa, il rivale riceve l'oggetto con il valore maggiore. Rompete i pareggi applicando la freccia dirimente. Collocate la carta sulla plancia giocatore del rivale. Completate l'azione ripristinando la fila delle carte.

Compare un Artefatto



Come avrete intuito, quest'azione funziona esattamente come l'acquisto di un oggetto.

Fine del Round

A fine round, fate tornare tutti gli archeologi rivali sulla plancia giocatore del rivale. **Il rivale non riceve carte *Paura*.** Per rendere il rivale pronto per il round successivo limitatevi a coprire, mescolare e poi impilare le sue tessere azione. **Dato che il rivale è il primo a giocare in tutti i round,** il segnalino primo giocatore non sarà necessario.

Punteggio



Come avrete immaginato, la spedizione rivale riceve punti per la posizione della propria lente di ingrandimento, per le tessere tempio, per i guardiani sconfitti e per le carte comprate.

Inoltre, riceve 3 punti per ogni idolo differente scoperto. Gli idoli duplicati nella pila –1 forniscono solo 2 punti ciascuno.

Voi ricevete invece i punti come al solito. Confrontate i vostri punti con quelli del rivale. Chi ha più punti è il vincitore.

Campagna in Solitario

Alla Ricerca del Professor Kutil

Scoprite cos'è accaduto al professor Kutil ed alla sua squadra in questa campagna in solitario gratuita (da 4 capitoli) di Le Rovine Perdute di Arnak.

- Fatevi strada attraverso i quattro capitoli, ognuno con regole proprie e obiettivi specifici.
- Ricostruite la vicenda della spedizione perduta.
- Giocate con l'apposita app integrata o usate il materiale print&play.

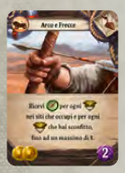


Cimentatevi qui con la campagna in solitario gratuita:
https://arnak.game

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Appendice

Note su specifiche carte



Arco e Frecce

Il massimo premio possibile è .




Bussola di Precisione
Canna da Pesca

A differenza di una normale azione di acquisto carta, potete eseguire questo effetto anche se non siete in grado di comprare alcuna carta nella fila delle carte. Rivelate la carta in cima al relativo mazzo: volendo potete comprare questa. Potete comunque decidere di non comprare alcuna carta e girare nuovamente la carta in cima. Se scegliete di compare una carta differente, la carta in cima finisce normalmente nella fila delle carte quando la ripristinate.



Coltellino Svizzero

Scegliete due dei quattro benefici indicati. Non è consentito scegliere lo stesso beneficio due volte.



Diario

L'effetto di questa carta si applica solo al quaderno, ma non alla lente di ingrandimento. Non dimenticate che il quaderno non può avanzare oltre la lente di ingrandimento.



Pennello

Vengono contati tutti gli idoli sulla plancia giocatore, indipendentemente dal fatto che si trovino su uno spazio idolo o no. Il massimo premio possibile è .



Tagliola

Potete usare la tagliola su un sito indipendentemente dalla presenza o meno di un vostro archeologo. La restrizione riguarda solo gli archeologi altrui (è una precauzione di sicurezza).




Bastone dell'Apripista
Sandali dell'Apripista

Il vostro archeologo può essere ricollocato prendendolo **da** qualsiasi sito. L'effetto vincola solo il sito **su** cui è possibile ricollocare l'archeologo.



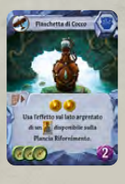
Corno Decorato

Se sostituite un assistente argentato, il vostro nuovo assistente dovrà ancora essere argentato. Se sostituite un assistente dorato, capovolgete il nuovo assistente sul lato dorato. L'assistente che collocate sulla plancia rifornimento deve essere piazzato sul lato argentato.



Corona del Guardiano

Questo artefatto non può spostare un guardiano su un sito che non è ancora stato scoperto. Un sito non occupato è uno sito privo di archeologi. Se almeno uno degli spazi di un sito è occupato, l'intero sito è considerato occupato.




Fiaschetta di Cocco
Vino Invecchiato

L'effetto di questo artefatto conta come azione principale del turno, anche qualora l'effetto dell'assistente fosse un'azione gratuita. L'assistente non diventa esausto dopo essere stato usato dalla plancia rifornimento. Se lo usate per generare dei simboli viaggio, quei simboli sono sprecati a meno che non li spendiate durante un'azione gratuita entro la fine del turno. Notate che l'effetto non può essere applicato ad un assistente che si trova sullo spazio che libera un assistente del tracciato ricerca del Tempio del Serpente.




Idolo di Ara-Anu
Lama Incisa

Questo sconto può essere applicato per comprare una tessera tempio.



Martello Decorato

Prendete l'oggetto più a destra nella fila delle carte e collocatelo nella pila degli oggetti esiliati. Quindi prendete un oggetto dalla pila degli oggetti esiliati. Non dovete pagarne il costo: semplicemente collocatelo in fondo al vostro mazzo. A fine turno, ripristinate la fila delle carte.



Ocarina del Guardiano

Se ambedue i vostri archeologi sono sulla vostra plancia giocatore, potete ancora giocare questa carta per trasformare tutte le vostre icone viaggio in . Se una carta ha 2 icone viaggio, sono trasformare in .



Orecchino di Cristallo

Per prima cosa decidete quante carte pescare, quindi pescatele. Di queste, sceglietene una da tenere nella mano. Se avete pescato più di una carta, potete collocare una delle altre carte in cima al mazzo. Qualsiasi altra carta rimanente pescata dovrà ora essere collocata nella vostra area di gioco senza risolverne l'effetto.



Orecchino d'Ossidiana

Per prima cosa decidete se pescare 1 o 2 carte, quindi pescatele dal fondo del mazzo. Se ne pescate 1, collocatela nella mano. Se ne pescate 2, guardatele, mettetene una nella mano e l'altra nell'area di gioco, scoperta, senza risolverne l'effetto e senza ottenerne l'eventuale simbolo viaggio.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Non Dimenticate!

- **Potete sempre pagare per ricevere un .**
- **Non potete avanzare il vostro segnalino sopra il vostro segnalino .**
- **Ogni riga del tracciato ricerca ha un effetto.** Potrete risolvere l'effetto indipendentemente dal fatto che abbiate ottenuto una tessera.
- **Quando migliorate un assistente esausto questo viene ripristinato.**
- **Quando usate l'effetto , potete esiliare una carta dalla mano o dalla vostra area di gioco.**
- **Prima ricevete la paura, poi mescolate.** Alla fine del round recuperate gli archeologi (ricevendo eventuali carte *Paura* a causa dei guardiani) prima di mescolare le carte nella vostra area di gioco.
- **Le carte mescolate vanno in fondo al vostro mazzo.** E ciò avviene solo a fine round: non dovrete mescolare le carte in nessun'altra occasione.
- **Quando comprate un oggetto dovete metterlo in fondo al vostro mazzo.** Questo significa che si troverà sopra tutte le carte che mescolerete alla fine del round.

Domande Frequenti

- **Potete avere più di 5 carte in mano?** Sì. Il limite di mano vale solo nel momento in cui pescate le carte all'inizio del round.
- **C'è un modo di comprare un oggetto e usarlo più tardi durante lo stesso round?** Sì. quando comprate un oggetto questo va in fondo al vostro mazzo. Alcuni effetti di pesca potrebbero farvelo pescare. Una volta che lo avete in mano, potete usarlo durante uno dei vostri turni.
- **Potete mescolare il vostro mazzo durante la partita?** No. Mescolate il vostro mazzo solo all'inizio della partita. Alla fine di ogni round, mescolerete tutte le carte nella vostra area di gioco e poi le metterete in fondo al vostro mazzo. Nessun altro mescolamento è consentito.
- **Cosa accade se il vostro mazzo esaurisce le carte?** Se il vostro mazzo finisce le carte, non potete più pescarne. Le carte nella vostra area di gioco non torneranno nel vostro mazzo fino a fine round. Se comprate un oggetto, collocatelo a formare nuovamente un vostro mazzo: quell'oggetto si trova ora in fondo (e in cima) al vostro mazzo.
- **Qual è la differenza fra l'effetto e il "ricollocare"?** I due effetti sono completamente differenti. L'effetto segue le regole di un'azione Scavare presso un Sito oppure Scoprire un Nuovo Sito. Richiede di collocare un archeologo proveniente dalla plancia giocatore e di pagare il costo di viaggio a meno che la carta non specifichi diversamente. Al contrario, potete ricollocare un archeologo solo se si trova già su un sito e non potete spostarlo su un sito non ancora scoperto. **Inoltre, non pagate alcun costo di viaggio quando ricollocate.**
- **Qualche carta mi permette di spostare un archeologo altrui?** No. Nessun effetto del gioco vi consente di agire sulle carte, sulle pedine o sui segnalini di un altro giocatore.

Notazione Simbolica

Le seguenti icone vengono usate come abbreviazioni per i seguenti componenti del gioco:

- **una carta oggetto**
- **una carta artefatto**
- **una tessera guardiano**
- **un assistente**
- **una tessera idolo**
- **una delle vostre pedine archeologo**

Azioni Gratuite

Durante il vostro turno potete eseguire un qualsiasi numero di azioni gratuite prima, durante o dopo l'azione principale. Sono disponibili le seguenti azioni gratuite:

- Tutti gli effetti delle carte contrassegnate dal simbolo sono azioni gratuite.
- Collocare un in uno spazio idolo è un'azione gratuita.
- Usare il favore di un guardiano è un'azione gratuita.
- Usare l'effetto di un'assistente è un'azione gratuita, eccetto per l'assistente che vi consente di comprare una carta beneficiando di uno sconto.



Tessere Riserva



Le tessere moltiplicatore ×3 sono pensate per sostituire i segnalini esauriti. Ogni segnalino su queste tessere conta come 3 segnalini del proprio tipo. In effetti, i segnalini sulla plancia di rifornimento sono da considerati illimitati.



L'altro lato mostra una tessera paura. Se dovete prendere una carta *Paura* dopo che il mazzo *Paura* è esaurito, prendete invece una tessera paura. Tali tessere valgono –2 punti durante il punteggio finale. Conservate le tessere paura nella vostra area di gioco. Se avete la possibilità di esiliare una carta dalla vostra area di gioco, potete al suo posto esiliare una tessera paura.

Durante i test di gioco, abbiamo avuto bisogno di queste tessere molto raramente. A seconda dello stile di gioco del vostro gruppo, potreste non averne mai bisogno.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Effetti

Molti effetti semplicemente raffigurano i segnalini che vi forniscono:

Ricevete i segnalini indicati.

Ricevete i segnalini indicati.

Ricevete i segnalini indicati.

Ricevete una carta *Paura* e i segnalini indicati. Dovete prendere una carta *Paura* dal tabellone e collocarla scoperta nella vostra area di gioco (ignoratene il simbolo viaggio). Se le carte *Paura* sono esaurite, prendete invece una tessera paura, come spiegato a pagina 23.

Potete pagare il costo a sinistra per ricevere il beneficio a destra. Se non potete o non volete pagare il costo, non otterrete il beneficio.

Pagate il costo per ottenere uno dei due segnalini.

Eseguite una di queste due trasformazioni:

OPPURE

Sulle carte artefatto, questo è un promemoria del fatto che l'effetto costa 1 . Tuttavia, questo costo si applica quando giocate l'artefatto dalla mano, non appena lo comprate.

Pagate questo costo prendendo una carta dalla mano e calandola nella vostra area di gioco, ignorandone l'effetto ed eventuali simboli viaggio. Se la vostra mano non contiene carte, non potete pagare questo costo, per cui non riceverete il beneficio di questo effetto.

Potete pescare una carta. Se il vostro mazzo è vuoto non risolvete alcun effetto.

Potete scegliere una carta nella mano o nella vostra area di gioco e collocarla nell'esilio (come spiegato a pagina 13).

Potete pescare una carta. Poi potete esiliare una carta dalla mano o dall'area di gioco. Notate che ambedue le parti dell'effetto sono opzionali.

Potete pescare una carta. Poi dovete prendere una carta dalla mano e collocarla scoperta nella vostra area di gioco, ignorandone l'effetto e l'eventuale simbolo viaggio.

Potete ripristinare uno dei vostri assistenti. Vedete pagina 16.

Questa icona indica che l'effetto non conta come azione principale del vostro turno. Potete giocare un qualsiasi numero di queste azioni gratuite prima, dopo o anche durante la vostra azione principale.

Parole Chiave

attivate un sito: quando attivate un sito risolvete l'effetto del sito. Non avete bisogno di avere un vostro archeologo in loco e gli archeologi altrui non vi impediscono di attivare il sito, a meno che la carta non specifichi diversamente. Non dovete pagare alcun simbolo viaggio. Non potete attivare un sito che non è stato ancora scoperto.

attivate una tessera sito: due carte consentono di attivare la tessera sito in cima ad una pila dei siti. Semplicemente risolvete l'effetto della tessera, come quando attivate un sito.

esilio: mandate la carta nell'esilio, come spiegato a pagina 13. In alternativa, un effetto potrebbe farvi prendere una carta dall'esilio.

esiliate questa carta: quando giocatore questa carta per il suo effetto esiliatela invece di calarla nella vostra area di gioco.

occupato da voi: state occupando un sito quando avete una pedina archeologo presso di esso.

passate per ricevere: per ricevere il beneficio, dovete passare. Non potrete risolvere altri turni fino alla fine del round corrente.

ricevete : quando ricevete un oggetto, significa che non dovete pagarne il costo di . A meno che non sia specificato altrimenti, questo effetto è identico ad un'azione Comprare una Carta, se non per il fatto che non è necessario pagare il costo della carta.

ricollocate: prendete uno dei vostri archeologi che si trova già su un sito e spostatelo su uno spazio non occupato di un sito differente che sia già stato scoperto. L'effetto potrebbe specificare ulteriori vincoli.

sconto: risolvete l'effetto come se aveste i segnalini o i simboli viaggi raffigurati nello sconto. Ad esempio, uno sconto di significa che un costo di è ridotto a . Uno sconto di significa che potete ignorare un qualsiasi simbolo in un costo di viaggio (uno sconto di , comunque, non sconta nulla sui simboli viaggio che non hanno). Gli sconti non riducono un costo sotto zero ed eventuali resti non possono essere usati su altre azioni.

sito non occupato: un sito è non occupato se nessun giocatore ha una pedina archeologo presso di esso (le tessere Guardiano non contribuiscono ad occupare un sito). Un sito occupato potrebbe ancora avere uno spazio non occupato, pur restando considerato a tutti gli effetti come un sito occupato.

Effetti Azione

Gli effetti sottoelencati vi consentono di risolvere un'azione. Normalmente questa sarebbe l'azione principale del turno, ma qui è considerata semplicemente come parte dell'effetto.

Potete risolvere immediatamente un'azione Scavare presso un Sito o Scoprire un Nuovo Sito, se avete un archeologo sulla vostra plancia giocatore. L'effetto può specificare ulteriori benefici o vincoli.

Potete immediatamente sconfiggere un guardiano senza pagare il costo raffigurato sulla tessera guardiano. Questo effetto si applica soltanto a un guardiano che sorveglia un sito dove avete un archeologo.

Potete immediatamente comprare un artefatto o un oggetto dalla fila delle carte. Il costo è ridotto dell'ammontare indicato.

Risolvete un'azione Comprare un Artefatto senza pagarne il costo, ma risolvendone normalmente l'effetto.

Risolvete un'azione Comprare un Oggetto senza pagarne il costo.

Risorse Iniziali

Giocatore 1:

Giocatore 2:

Giocatore 3:

Giocatore 4:

Mazzo Iniziale



Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com